1. La monnaie

Sur Tanaephis, seuls 4 peuples possèdent un système monétaire :

les **Dérigions** ont le Ceste : une pièce d'or de 2.3 cm de diamètre (i.e. 1 Euro).
Elle est marquée du sceau impérial Dérigion.
Leur système monétaire est le plus évolué puisqu'ils possèdent aussi des décacestes d'une valeur de 10 Cestes : une pièce d'or de 2.6 cm (i.e. 2 Euros)
Il est courant de voir circuler des Cestes coupés en deux et qui ont donc une valeur de un demi-ceste.

Les **Batranobans** ont le Tham : une petite pièce de platine de 1.6 cm de diamètre (i.e. 1 centime)
Elle n'a aucune marque.

Les **Vorozions** ont le Ram : une pièce d'argent de 2.4 cm de diamètre (i.e. 50 centimes).
Elle est marquée du visage de Vohr et de l'année d'émission.
On voit parfois circuler des Rams coupés en deux et qui ont donc une valeur de un demi-ram.

Les **Piorads** ont le Klidor : une pièce de cuivre grossièrement taillée entre 1.9 et 2.2 cm (i.e. entre 10 et 20 centimes)
Elle est marquée d'une tête de Chagar.

Le taux de change est très simple : 1 Ceste = 1 Ram = 1 Tham = 1 Klidor

Notons que les Klidors sont souvent boudés par les autres peuples, du fait qu'elle ne soit pas en métal pécieux.

Les autres peuples se contentent de faire du troc ou d'utiliser les monnaies des autres peuples avec qui ils commercent.

2. Les banques

L'encombrement des pièces de monnaie n'étant pas vraiment compatible avec les pérégrinations des aventuriers de Tanaephis, la guilde des marchands su mettre en place un service de dépôt de valeurs permettant à chacun de conserver son argent ou ses biens en sécurité entre deux voyages.

Ce qui ne représentait à la base qu'un petit comptoir de dépôt à Pôle au siège de la Guilde a rapidement connu un essor fulgurant, tant l'intérêt était grand pour les voyageurs et surtout pour les porteurs d'Armes qui représentaient le profil type du client : souvent en vadrouille et souvent en danger !
Les Joyaux de Pôle ne tardèrent donc pas à s'immiscer dans cette organisation grandissante afin d'étendre ces services à l'échelle des Armes mais surtout pour avoir leur part de profits de ce juteux business ! Quelques investisseurs/porteurs proposèrent alors à la Guilde des Marchands de créer une véritable organisation indépendante offrant encore plus de garantie et de services aux clients. C'est ainsi que naquit la "Banque de Pôle" (BDP).

Quelques années plus tard, la Guilde des Marchands ouvrait des établissements équivalents dans les grandes villes du continent : le "Crédit Vorozion" (CV) à Nerolazarevskaya et Inaccessability et enfin la Société Batranoban de Gestion (SBG) à Durville.

Voici les services proposés aujourd'hui par ces établissements bancaires :

3. Dépôt et retrait d'argent

N'importe qui peut ouvrir un compte dans une banque. Pour cela **il faut y placer 100 cestes minimum et payer les frais de gestion (5% de la somme déposée)**

La banque récolte l'argent et l'entrepose dans des coffres dont la sécurité attenante ferait passer les entrepots de Bog Guntaf pour un hall de Gare.

En échange, la banque remet au client un document officiel et difficilement falsifiable où sont inscrits :

- le nom du client

- quelques informations relatives à son physique (taille, poids, cheveux, yeux)

- Le numéro du compte

- La somme déposée sur ce compte
Le tout daté et signé par le client et la banque. Ce n'est ni plus ni moins qu'un "bon au porteur"... comme ca le jeu de mot est fait ;-)

En parallèle, la banque remplit un registre de compte sur lequel elle note les mêmes renseignements.

Le client peut revenir quand bon lui semble avec son document de compte et retirer tout ou partie de la somme déposée.

S'il reste de l'argent sur le compte après le retrait, la banque note le retrait et la nouvelle somme dans son registre des comptes. Elle détruit l'ancien document de compte et en recrée un nouveau avec les informations mises à jour et le remet au client.
Si le retrait est total, le compte est marqué comme vide dans le registre des comptes et est de fait clôturé. Un nouveau compte sera ouvert si le client vient déposer une nouvelle somme plus tard.

La banque vérifie donc que les éléments concordent entre le registre des comptes et le document de compte pour qu'un retrait puisse être fait. Si jamais il y a une différence entre le document et le registre, le retrait est impossible (voir "perte du document"), sauf si c'est uniquement une différence sur la somme disponible, dans ce cas la somme prise en compte sera toujours celle à l'avantage de la banque !

Note : Il n'y a aucun service de prêt ni d'emprunt dans les établissements bancaires de Tanaephis : Les banques ne font pas de prêt (pour cela, les joueurs devront s'adresser aux traditionnels usuriers) et l'argent placé ne rapporte pas d'argent à son client.

4. Perte du document

Il peut arriver que le document de compte soit perdu, détruit ou volé. Dans le cas d'un vol, si le malfrat parvient à vider le compte en falsifiant son identité, dommage pour le client.
Sinon, si le document est perdu, il est possible de récupérer l'accès à son compte et de se faire délivrer un duplicata du document de compte, réalisé à partir des éléments inscrits dans le registre des comptes.
C'est possible mais très difficile car la banque va placer toutes les garanties de son coté afin d'éviter les fraudes.
Le principe est de faire reconnaître son identité et de la garantir par des personnes de confiance :

Chez les **Vorozions**, il faudra présenter :

- ses papiers d'identité(1)

- la déclaration de perte ou de vol qui aura été faite auprès de la Milice

- une lettre déclarant sur l'honneur la perte ou le vol du document

- 2 lettres de citoyens Vorozions se portant garant de l'identité du citoyen et du témoignage de la perte ou du vol.

Le MJ peut choisir de valider le succès de cette procédure par un jet de connaissance Vorozion avec comme bonus le prestige de la personne.

(1) : ce qui signifie que seuls les citoyens Vorozions peuvent bénéficier de ce service d'assurance !

Chez les Dérigions, il faudra présenter :

- une lettre déclarant sur l'honneur la perte ou le vol du document

- en théorie son acte de naissance Dérigion... mais tellement peu de personnes déclarent aujourd'hui la naissance de leurs enfants à l'administration (cf. "La pieuvre agonisante" dans "Les Joyaux de Pôle") que cet acte peut être remplacé par la déclaration officielle (lettre + présence physique) de plusieurs

Dérigions se portant garants l'identité du client : entre 1 et 5 à la discrétion du MJ selon le prestige du client et le prestige des citoyens garants.

Chez les **Batranobans**, il faudra présenter :

- une lettre déclarant sur l'honneur la perte ou le vol du document

- une garantie de son identité, sachant que seule la reconnaissance fait foi chez les Batranobans, c'est à dire que ce ne sont pas des papiers qui garantissent l'identité mais la reconnaissance que les autres ont du personnage. Il faudra donc la déclaration officielle (lettre + présence physique) de plusieurs dignitaires Batranobans se portant garants l'identité du client : entre 1 et 5 à la discrétion du MJ selon le prestige du client et le prestige des citoyens garants.

Dans tous les cas, la procédure de duplicata et de réouverture de compte coûtera au client 10% de la somme disponible.

5. Compte au nom d'une Arme

On peut aisément comprendre que les joueurs (et les Armes) préféreraient ouvrir un compte au nom de l'Arme plutôt qu'au nom d'un porteur souvent éphémère, pour être certains de pouvoir récupérer leur argent malgré un changement de porteur !
C'est tout a fait possible car ce service a été rapidement développé de par l'influence des membres des Joyaux de Pôle au sein des établissements bancaires.

Le principe est le même sauf que les éléments inscrits sur le document et le registre sont relatifs à l'arme :

- nom de l'arme

- type d'arme

- porteur actuel

- pouvoirs apparents (runes, manifestations, ...)

- limitations apparentes

- désirs publiquement reconnus (exacerbés ou atrophiés)

Imaginez maintenant ce que les Joyaux de Pôle pourraient faire de toutes ces informations archivées sur les Armes clientes et sur leurs richesses !

Pour la perte du document, les règles relatives à un compte normal sont tout à fait applicables, en prenant en compte le prestige de l'arme au lieu de celui du porteur.

6. Retrait distant

Au fur et à mesure que les différents établissements ont amassé des fonds et que les échanges se sont fluidifiés, mais surtout à la demande des clients, les banques ont récemment mis en place une certaine dématérialisation de l'argent disponible sur les comptes en proposant un service de retrait distant.

Le principe est simple : les établissements répartis sur le continent considèrent que globalement, sur une période assez longue, les entrées et les sorties d'argent se compensent. Ainsi, si un client Batranoban vient avec son document dans la Banque de Pôle pour retirer 1000 Cestes, il y a une probabilité qu'un client Dérigion fasse de même à Durville. Ainsi les échanges sont compensés et chaque établissement, s'appuyant sur la fluidité des échanges, peut autoriser un retrait d'un client extérieur (ou un dépôt bien evidemment).

le client se présente à la banque distante avec son document de compte. la banque distante envoie alors un aigreau à la banque d'origine du client pour vérifier la validité du document, connaitre son solde et dans le cas ou il est solvable, signifier le débit. La banque d'origine renvoie alors la confirmation par aigreau et répercute l'opération sur son registre - comme pour un retrait normal. Ainsi, après un aller retour de l'aigreau (de quelques jours à quelques semaines selon la distance), la banque distante est à même de fournir au client la somme demandée.

Cette procédure est encore délicate car sensible à la fraude : Imaginez si un réseau de malfrats parvenait à intercepter les aigreaux et à modifier la teneur des messages envoyés par les banques !
Les précautions sont donc de mise dans le cadre de ces échanges interbancaires :

- Afin de payer les frais d'envoi des messages (location des aigreaux de la Guilde des Coursiers ou entretien de leurs propres élevages), mais aussi pour s'assurer une certain fond de garantie dans le cadre de potentielles fraudes, les banques facturent ce service 10% de la somme retirée avec un minimum forfaitaire de 100 Cestes ! Ce ticket d'entrée a aussi l'avantage refroidir les petits clients.

- Les banques étant des établissements relativement indépendants des états dans lesquels elles exercent, les échange entre la Banque de Pôle et le Crédit Vorozion sont tout à fait possibles. Néanmoins, La Banque de Pôle rajoute en plus une taxe de "frais de dossiers" quand la banque distante est Vorozion. Meme chose pour le Crédit Vorozion à l'égard de la Banque de Pôle ! La taxe est comprise entre 10 et 50 cestes selon que les peuples sont en période de guerre intensive ou non (cf. le calendrier des Lunes)

- Les banques n'accepteront pas (sauf cas exceptionnel, haut prestige, ...) un retrait distant de plus de 10 000 cestes

7. Dépôt de biens

Par "biens" on entent tout objet de valeur susceptible d'être gardé en sécurité : bijoux, pierres précieuses, documents, ...

Le coût est le même (5% de la valeur du bien), le dépôt et le retrait se font de la même manière, avec les mêmes documents.

Par contre, dans ce cas de biens "uniques", les retraits à distance ne sont bien évidemment pas disponibles.
Pour transférer des objets de valeur, il faudra donc passer par un convoi "standard" proposé par la Guilde des mercenaires ou la Guilde des coursiers par exemple.